www.4righe.it/ars

Personaggi 1.0

1.0 Introduzione: Un manuale che aiuta i giocatori ed i Magister alla creazione di nuovi personaggi, suggerendo lista di Arti specifiche e approfondendo il concetto delle Attitudini esposto nel Manuale Base.

Illustrazione di Cloudecomics.it

2.0 Percentuali di razza: Le peculiarità tipiche di una determinata razza sono acquisite tramite le "percentuali di razza".
Le percentuali di razza sono spesso un punto a favore per il personaggio, però al momento stesso la sua debolezza in quanto ne diminuiscono il valore delle Attitudini e di conseguenza anche delle Arti iniziali.

Un gatto, ad esempio, può dirsi tale perchè al contrario dell'uomo ha una grandezza ridotta, degli artigli, la possibilità di vedere al buio ed una notevole agilità. Per questo motivo per creare il personaggio di un gatto aggiungeremo le percentuali razziali: Taglia 2 (+10%), Artigli (1d5 danni, - 10%), Visione notturna (-10%). Con queste modifiche abbiamo 90% di percentuale di creazione, della quale una parte considerevole sarà utilizzata nell'Attitudine Destrezza.

3.0 Attitudini: Le Attitudini rappresentano la base del personaggio, sia per quanto riguarda le sue capacità sia per quello che riguarda l'interpretazione.

Un personaggio con Corpo predominante ha delle grandi capacità fisiche e di resistenza. Una bassa percentuale tende a dare una corporatura debole e secca, al contrario ad alta percentuale Corpo tende ad appesantire la figura del personaggio, rendendola più pesante e goffa.

Esempio: Aygor è un omone robusto e rozzo nel muoversi.

Un personaggio con Destrezza predominante possiede una sviluppata precisione e agilità. Ad una bassa percentuale da una corporatura flaccida e arrotondata, con una percentuale maggiore Destrezza tende ad alleggerire la figura del personaggio, a renderla più sfilata e con movenze più raffinate.

Layla è una donna dalla corporatura snella e delicata, dita sottili e movimenti aggraziati.

Un personaggio con Mente predominante ha una grande capacità di self control e percezione del mondo circostante. Una percentuale bassa di Mente concede poche proprietà oratorie e dei modi di fare rozzi. Mente ad alta percentuale tende a dare alla figura del personaggio un potere carismatico ed una maniera di porsi più elegante.

Edward è un uomo di mezza età dall'atteggiamento discreto, elegante e dallo sguardo attento ed introspettivo.

4.0 Arti: L'Arte è una attività in cui il personaggio ha avuto insegnamento ed allenamento. Deve a sua volta avere un argomento specifico che la delimiti. A lungo andare le Arti diventano la vera grande risorsa del personaggio: Accumulare anche percentuali che superino il 100% non solo garantiscono altissime possibilità di successo, ma permettono di ottenere un considerevole numero di "successi", che hanno un valore sostanziale nelle prove più complicate o competitive.

L'Arte Conoscenza [M] non può esistere perché generica. Sarà valida con un argomento specifico, ad esmpio Conoscenza storia [M].

Arte	Descrizione
Acrobazia [D]	Eseguire acrobazie ginniche spettacolari.
Addestrare (tipo di animale) [M]	Comunicare con un animale ed impartire semplici compiti da fargli svolgere.
Attacco a distanza con (arma a distanza) [D]	Attaccare un avversario tramite un'arma la cui gittata può superare la "portata" del personaggio.
Attacco in mischia con (arma da mischia) [C]	Attaccare un avversario in corpo a corpo con un'arma.
Attacco in mischia con arti marziali [C]	Attaccare un avversario tramite le arti marziali. Pur non concedendo dei dadi di danno come un'arma, il numero di successi permetterà alla lunga un attacco dannoso.
Arrampicarsi [C]	Scalare pareti di roccia, montagne, alberi, edifici ecc.
Barare [M]	Durante un gioco, riuscire a dissimulare il proprio stato d'animo per poter bluffare o effettuare manovre non lecite senza essere scoperto.
Borseggiare [D]	Rubare furtivamente un oggetto dall'inventario di un altro personaggio.
Cavalcare (tipo di animale) [D]	Cavalcare un animale, utile anche in situazioni in cui l'animale è spaventato o deve intraprendere percorsi poco agevoli.
Cercare [M]	Localizzare un oggetto o un dettaglio che non si trova in piena vista.
Conoscenza (materia di studio) [M]	La conoscenza di una materia che il personaggio ha studiato ed approfondito.
Conoscenza biologia [M]	Conoscenza degli esseri viventi e delle loro abitudini.
Conoscenza botanica [M]	Conoscenza del regno vegetale, imparare a riconoscere una pianta, distinguere i frutti commestibili da quelli velenosi.
Conoscenza computer [M]	Conoscenza dei computer e capacità di programmarli ed utilizzarli, accedere a banche dati protette o effettuare ricerche sulle reti informatiche.
Conoscenza legge [M]	Conoscenza dei codici delle leggi.
Conoscenza geografia [M]	Conoscenza della conformazione dei territori e di usanze delle popolazioni.
Conoscenza magia [M]	Utilizzare e riconoscere le manifestazioni magiche (v. Manuale Magia)
Conoscenza medicina [M]	Riconoscere malattie o verificare lo stato di salute di un individuo.
Conoscenza psicologia [M]	Interpretare gli stati d'animo ed i circuiti mentali di un personaggio.
Conoscenza religione [M]	Conoscenza di riti e testi sacri.
Conoscenza storia [M]	Aver appreso la storia di un popolo e poter ricordare e ricollegare eventi della storia passata.
Conoscenza trappole [M]	Trovare e riconoscere trappole e congegni automatici.
Conoscenza territorio (tipo di territorio) [M]	Riuscire a riconoscere flora e fauna di un territorio, sapendosi procacciare del cibo e trovare dei ripari di fortuna.
Conoscenza veleni [M]	Riconoscere un veleno, avere un'idea di quegli ingredienti che possono aiutare a crearlo o saperne prevedere il tempo necessario affinché inizi a fare effetto.
Consultare [M]	Consultare biblioteche o grandi archivi cartacei.
Creare (tipo di arma)	Mettere insieme un determinato tipo di arma. E' necessario possedere del materiale pari ad una taglia in più dell'arma che si desidera costruire.
Creare (tipo di oggetto)	Mettere insieme un determinato tipo di arma. E' necessario possedere del materiale pari ad una taglia in più dell'oggetto che si desidera costruire.
Creare trappole [C]	Creare e posizionare trappole e congegni.
Diplomazia [M]	Saper mediare all'interno di una trattativa in cui si pone una offerta e si tratta sulla contropartita.
Falsificare [D]	Riprodurre documenti falsi o firme contraffatte.
Imitare [M]	Alterare la voce in maniera da farla sembrare uguale a quella di un altro personaggio.
Intimidire [M]	Mediare all'interno di una trattativa in cui la minaccia è la propria proposta e si aspetta una contropartita.
Insegnare [M]	Permette di insegnare ad un altro personaggio un'Arte che l'insegnante possiede almeno al 30% (v. Manuale Base).
Intrattenere con (arte) [M]	Utilizzare un'arte (recitazione, canto, poesia ecc.) per intrattenere gli altri personaggi. Se il tipo di intrattenimento richiede strumenti si utilizza l'Arte "Utilizzare (strumento) [D]".
Liberarsi [D]	Divincolarsi da corde o costrizioni.
Linguaggio (tipo di linguaggio) [M]	Conoscenza di un determinato linguaggio. La conoscenza comprende sia il linguaggio scritto che parlato.
Lottare [C]	Afferrare un avversario e lottare tenendolo stretto a se.
Muoversi silenziosamente [D]	Muoversi su un terreno evitando di procurare rumore.
Nascondere [D]	Nascondere un oggetto che sta nella mano del personaggio dalla vista degli altri personaggi.
Nascondersi [D]	Nascondere se stessi dalla vista degli altri personaggi.
Navigazione [M]	Nozioni utili ad orientarsi e tracciare una rotta durante una navigazione.
Nuotare [C]	Riuscire a galleggiare, nuotare o stare in apnea.
Osservare [M]	Osservare una zona precisa e saperne individuare dettagli ed elementi nascosti.
Orientamento [M]	Riuscire a localizzare la propria posizione e nuovi punti di riferimento sul territorio.

Parare con (strumento) [C]	Durante un attacco utilizzare uno scudo o un'arma affinché l'oggetto sia colpito, subendo il danno al posto del personaggio.
Raggirare [M]	Simulare uno stato d'animo.
Resistere a (argomento) [C]	Sopportare una situazione di disagio fisico dato ad esempio dalla fame, dalla sete, da una malattia, un veleno, dal freddo o dal caldo.
Saltare [C]	Saltare verso l'alto in una azione di forza.
Saltare [D]	Saltare in lungo in una azione di agilità.
Self control [M]	Riuscire a controllarsi di fronte ad uno shock emotivo (ad esempio non urlare in una situazione di paura).
Seguire tracce [M]	Localizzare il seguito di tracce notate su un terreno o una superficie.
Utilizzare (tipo di strumento/veicolo) [D]	L'abilità nell'utilizzare con precisione uno strumento oppure i comandi di un veicolo. Utile nei momenti in cui bisogna effettuare manovre di precisione o utilizzare uno strumento o un veicolo in condizioni non ottimali.
Utilizzare arnesi da scasso [D]	Saper muovere con precisione gli arnesi da scasso all'interno di una serratura in modo da poterli utilizzare al posto della chiave.
Utilizzare macchine fotografiche [D]	Riuscire ad inquadrare e mettere a fuoco un soggetto, con la precisione necessaria per sfruttare prospettiva e luce.
Pronto soccorso [D]	Curare una ferita, risanando i punti ferita di un personaggio.
Utilizzare trappole [D]	Posizionare ed innescare trappole o congegni in modo che siano innescati e funzionanti.
Utilizzare travestimenti [D]	Utilizzare travestimenti per rendersi irriconoscibile o cercare la somiglianza con un altro personaggio.

5.0 Esempi per mestieri: Per aiutare la scelta delle Arti proponiamo alcuni esempi di Arti associate a mestieri comuni o figure tipiche di una storia e un esempio di stipendio calcolato in base al costo degli strumenti illustrato nel Manuale dell'Equipaggiamento.

Mestiere	Arti
Acrobata	Corpo: Destrezza: Acrobazia Mente: Ascoltare, Equilibrio, Osservare
Antiquario	Corpo: Creare mobili Destrezza: Utilizzare pennelli Mente: Conoscenza arte, conoscenza chimica, conoscenza mobili, conoscenza storia
Architetto	Corpo: Destrezza: Mente: Conoscenza architettura, conoscenza computer
Attore	Corpo: Destrezza: Utilizzare travestimenti Mente: Conoscenza arte, Conoscenza storia, imitare, intrattenere con mimo, intrattenere con recitazione
Aviatore	Corpo: Creare congegni Destrezza: Utilizzare paracadute, Utilizzare aerei Mente: Conoscenza meccanica, Conoscenza meteorologia, conoscenza reti elettriche,orientarsi, osservare, self control
Avvocato	Corpo: Destrezza: Mente: Conoscenza leggi, diplomazia, intimidire
Contadino	Corpo: Attacco in mischia con coltelli Destrezza: Utilizzare strumenti da giardino, Utilizzare trattori Mente: Conoscenza biologia, conoscenza botanica, conoscenza territorio agricolo
Domatore di tigri	Corpo: Attacco in mischia con fruste, slottare, altare, scalare Destrezza: Attacco a distanza con pistole, utilizzare corde Mente: Addestrare tigri, intimidire, osservare
Esploratore	Corpo: Lottare, nuotare, saltare, scalare, Destrezza: Attacco distanza con pistole, utilizzare pronto soccorso, utilizzare macchine fotografiche Mente: Conoscenza botanica, conoscenza storia, conoscenza archeologia, conoscenza territori dungeon, conoscenza (lingua comune), conoscenza (lingua antica), self control
Gangster	Corpo: Attacco mischia con coltelli Destrezza: Attacco distanza con fucili, attacco distanza con pistole, falsificare Mente: Conoscenza territorio urbano, intimidire
Gioielliere	Corpo: Creare gioielli Destrezza: Utilizzare strumenti da incisione Mente: Conoscenza arte, conoscenza gioielli, osservare, valutare
Giornalista	Corpo: Destrezza: Utilizzare macchine fotografiche Mente: Ascoltare, conoscenza computer, conoscenza geografia, conoscenza (linguaggio comune), conoscenza storia, osservare, self control
Hacker	Corpo: Destrezza: Utilizzare saldatrice Mente: Conoscenza computer, conoscenza elettronica, conoscenza reti informatiche
Ladro	Corpo: Attacco in mischia con coltelli Destrezza: Attacco a distanza con pistole, falsificare, nascondersi, utilizzare arnesi da scasso, utilizzare automobili Mente: Ascoltare, imitare, raggirare, self control
Medico	Corpo: Destrezza: Utilizzare corde, Utilizzo pronto soccorso Mente: Ascoltare, conoscenza biologia, conoscenza medicina, conoscenza psicologia, consultare, osservare, self control
Musicista	Corpo: Destrezza: Utilizzare chitarra elettrica Mente: Conoscenza musica, intimidire, intrattenere con canto, self control
Pittore	Corpo: Creare cornici Destrezza: Utilizzare pennelli Mente: Conoscenza arte, diplomazia, self control
Politico	Corpo: Destrezza: Mente: Conoscenza finanza, conoscenza geografia, conoscenza legge, conoscenza storia, diplomazia, self control
Poliziotto	Corpo: Attacco in mischia con manganelli, lottare Destrezza: Attacco a distanza con pistole, utilizzare auto Mente: Ascoltare, conoscenza leggi, conoscenza territori urbani, osservare
Psicologo	Corpo: Destrezza: Mente: Conoscenza medicina, conoscenza psicologia, diplomazia, self control
Sacerdote	Corpo: Destrezza: Utilizzo pronto soccorso Mente: Conoscenza magia, conoscenza psicologia, conoscenza religioni, consultare, diplomazia, self control
Scalatore	Corpo: Saltare, scalare, Destrezza: Utilizzare corde, utilizzare macchine fotografiche, utilizzare pronto soccorso Mente: Conoscenza territori montuosi, seguire tracce, orientamento
Sommozzatore	Corpo: Attacco mischia con coltelli, nuotare Destrezza: Attacco distanza con fucili d'acqua, utilizzare macchine fotografiche, utilizzare navi, utilizzare pronto soccorso Mente: Conoscenza biologia, conoscenza geografia, conoscenza territori marini, seguire tracce, orientamento
Stuntman	Corpo: Arrampicarsi, attacco mischia con spade, lottare, nuotare, saltare Destrezza: Acrobazia, attacco distanza con pistole, utilizzare auto, utilizzare corde, utilizzare moto Mente: Ascoltare, osservare, self control
Tassista	Corpo: Destrezza: Utilizzare auto Mente: Conoscenza territori urbani, diplomazia, intimidire